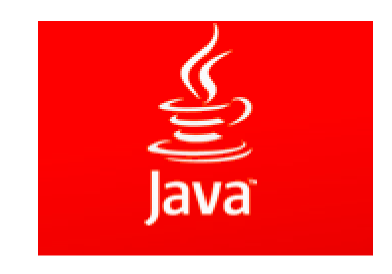
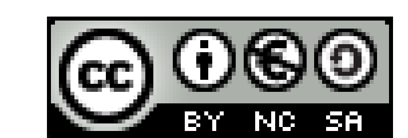
www.uc3m.edumoot.com

14. TOMAR DATOS POR TECLADO



Ing. Eduardo Rojo Sánchez



Importar librerías

- Para poder tomar datos por el teclado, tienes que importar las siguientes librerías:

```
import java.io.BufferedReader;
import java.io.InputStreamReader;
import java.io.IOException;
```

- Declaramos la siguiente instrucción dentro del try-catch:

```
BufferedReader in = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));
```

Creamos un **objeto**, que le llamamos in del tipo BufferdReader.

InputStream

- Java nos ofrece **System.in** para leer byte.

- System.in es un objeto de una clase de java que se llama **InputStream**.

Reader

- una clase **Reader** es una clase que lee caracteres.

InputStreamReader

- La clase **InputStreamReader** nos convierte byte en caracteres.

- Podemos leer caracteres.

- Nos da los caracteres de uno en uno.

BufferedReader

- Usamos la clase **BufferedReader** para que nos de un conjunto de caracteres.

- Si queremos leer del teclado usamos:

```
String str = in.readLine();
```

Si es que la variable es “in”.

- Al terminar de usar un archivo abierto con BufferedReader, recordar siempre cerrarlo con el siguiente comando:

```
In.close();
```

Si es que la variable es “in”.

```java
try
{
    BufferedReader in = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));

    String str = in.readLine();
    in.close();

}
catch(IOException e)
{
    System.err.println("error: " + e.getMessage());
}
```